

СОЦИАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ НА ПРИМЕРЕ ТРАНСФОРМАЦИОННОЙ ИГРЫ «ПЕРВОПРОХОДЦЫ»

Галина ПОПОВА,

Профессор, Национальный технический университет «Харьковский политехнический институт», г. Харьков, Украина

Ирина КОСТЫРЯ,

Ассистент, Национальный технический университет «Харьковский политехнический институт», г. Харьков, Украина

Резюме: В статье рассматриваются возможности социального моделирования в высшей школе при профессиональной подготовке студентов. Приводятся условия эффективного социального моделирования в образовательном процессе. Рассматривается авторская трансформационная игра «Первопроходцы» как один из примеров социального моделирования, позволяющих описать стратегии участников, как в спокойные, так и в кризисные периоды взаимодействия в группе; диагностировать взаимоотношения, симпатии, антипатии, выявить лидеров, их стратегию поведения. Игра «Первопроходцы» способствует получению участниками обратной связи о восприятии другими членами группы их склонности занимать те или иные социально-ролевые позиции, что приводит к переосмыслению ими своих социальных стратегий.

Ключевые слова: лидерские качества, профессиональная подготовка, будущие специалисты, социальное моделирование, трансформационная игра, рефлексия,

В современных условиях становления информационного общества огромное значение имеет повышение качества образования в высшей школе. Качественная профессиональная подготовка будущих специалистов возможна при условии создания для студентов в образовательном процессе высших учебных заведений среды, максимально приближенной к будущей практической деятельности. Для создания такой среды применяют социальное моделирование, последовательное использование профессионально-ориентированных заданий.

Подготовка высококвалифицированных конкурентоспособных специалистов современной системой высшего образования в соответствии с требованиями государственных нормативных документов (законы Украины «Об образовании», «О высшем образовании», Национальная стратегия развития образования в Украине на 2012-2021 годы) обуславливает требования к будущим специалистам не только к овладению профессиональными знаниями, но и к личностному развитию, раскрытию потенциала, формированию лидерских качеств.

В то же время данные проведенного исследования в течение 2013-2014 гг. среди 248 студентов пяти технических университетов города Харькова свидетельствуют, что у 38,31% опрошенных лидерские качества почти не выявляются и только 4, 04% - показали устойчивое проявление лидерских качеств, 57,65% выявляли лидерские качества только ситуативно [1].

Очевидна актуальность проблемы разностороннего социально-психологического развития личности будущего профессионала.

Цель данной статьи – описать возможности социального моделирования в авторской трансформационной игре «Первопроходцы», адресованной студенческой молодежи.

В последнее десятилетие все чаще современные ученые-педагоги (Ж. Богдан, И. Зязюн, Каплинский, Н. Кузьмина, А. Пономарев, Л. Савенкова, В. Семченко, Т. Солодовник) как наиболее эффективный метод погружения будущих специалистов в условия приближенные к реальной профессиональной деятельности называют моделирование. На важность моделирования для социального развития личности указывают и зарубежные современные исследователи: М. Браун, Л. Тревино, Дж. Метью, М. Кукенбергер, Р. Клепп-Смит, Г. Лестер. Об эффективности игр, в том числе трансформационных, как одном из способов моделирования социального пространства во время учебного процесса, пишут современные ученые-психологи: А. Большакова, Н. Милорадова, Т. Хомуленко, И. Штученко.

Социальные учебные модели, как правило, реализуются через групповые разыгрывания проблемных ситуаций, имеющих определенный профессионально значимый контекст. Этот тип моделирования позволяет студентам непосредственно включиться в процесс разрешения проблемной ситуации, почувствовать эмоциональные переживания, приложить когнитивные усилия и получить личный опыт группового взаимодействия профессионального направления. Особая ценность этого типа моделирования заключается в том, что абсолютно все участники социального моделирования: и студенты, которые принимают участие в розыгрыше, и «зрители», и сам преподаватель - получают для себя ценный опыт, прежде всего группового взаимодействия, при котором стимулируются проявления лидерских качеств будущих специалистов, их мотивация к достижению общей цели и успеха. Каждый участник этого моделирования имеет возможность выполнять различные социальные роли, в том числе роль лидера группы.

А. Коберник отмечает, что «преподаватель, создавая проблемную ситуацию, направляет студентов на ее решение, организует поиск решения. Таким образом, студент становится в позицию активного обучения, и, как результат, у него образуются новые знания, он овладевает новыми способами деятельности» [3, с. 78]. Кроме содержательно-профессиональной составляющей профессионально-ориентированная модель обычно содержит социальную составляющую - элементы проблемы, решение которой зависит от взаимодействия в группе и часто требует активизации лидерских качеств участников.

Особое значение в процессе применения моделирования имеет субъективный опыт студентов, используя который, студенты раскрываются в личностном плане, становятся более восприимчивыми к профессиональным и личностным изменениям. И. Прокопенко отмечает, что «субъективный опыт, который оказывается в самосознании, целевых ориентирах, установках, стремлениях, ценностях, потребностях, личных планах - все это достояние личностное, выстраданное, произведенное ценой собственных усилий, выборочным отношением студента к воздействиям окружающей среды, в том числе со стороны преподавателей» [4, с. 56]. Преподаватель должен создать условия для свободного проявления студентами своих мыслей, чувств и переживаний, которые будут сопровождать процесс решения проблемной ситуации.

Понимание важности практической отработки навыков взаимодействия будущих специалистов привело нас к использованию интерактивных форм образовательной работы, которая предполагает активное взаимодействие студентов при моделировании. В. Ягодникова отмечает, что такие формы работы позволяют не только развить понимание сущности проблемы, но и активизировать ее эмоциональное восприятие [5, с. 300].

При использовании дидактических методов и технологий особое внимание уделяется проблемам развития лидерских качеств будущих специалистов в образовательном процессе в высших технических учебных заведениях. Одной из последних разработок сотрудников центра современных педагогических технологий НТУ ХПИ являются трансформационные игры. [6, 7].

По сути трансформационная игра (далее Т-игра) – многоплановый процесс взаимодействия личности с метафорически моделированными явлениями как внешнего социального мира, так и внутреннего мира личности. Участвуя в игровых ситуациях, личность имеет возможность отреагировать, осознать свои проявления и принять решение о реальности. Процесс Т-игры имеет:

- эмоциональный уровень, вызывающий определенную регрессию (впадение в детство), вовлекающий личность в игру, позволяющий отреагировать и выразить чувства; игра вызывает положительные чувства удовольствия и азарта, безопасного риска;
- уровень сознания (когнитивный) – в игре идет ревизия и обогащение представлений личности о выделенной реальности за счет игровых воздействий;
- мотивационный уровень – в игре возникает мотивация и активизируются ресурсы личности для последующей деятельности. [7]

Трансформация в результате игры выражается в изменении отношения участника к выделенной в игре жизненной сфере, обогащения системы представлений о ней, возникновения (и или изменения) мотивации к деятельности в данной сфере. [7]

Одной из трансформационных игр, которая была разработана нами – авторами статьи, является игра «Первопроходцы». Игра предоставляет студентам рефлексивную возможность исследования собственных стратегий социального взаимодействия в группе.

Существует множество вариаций похожих игр (например, И. Вачкова «Необитаемый остров», Н. Козлова «Путешествие на воздушном шаре» и др.) [8], использующих идею преодоления группой трудностей внутренних (в ходе обсуждения и организации совместной деятельности) и внешних (провокации ведущего относительно внезапных обстоятельств, трудных для группы). Данный вариант, предложенный нами, способствует диагностике участников игры и активному набору ими обратной связи относительно их склонности занимать те или иные социально-ролевые позиции, игра помогает выявить предрасположенность каждого к той или иной роли в группе, прежде всего, роли лидера.

Диагностические возможности игры связаны с участием игроков в последовательных групповых дискуссиях, в ходе которых выявляются индивидуальные стратегии участников при отстаивании своей точки зрения, поведенческие проявления их привычных ролевых ниш, готовность участников подчинить себя решению общей задачи, их понимание необходимости выполнять разные, даже непрестижные работы. Игра позволяет описать стратегии участников как в спокойные, так и в кризисные периоды взаимодействия в группе. диагностировать взаимоотношения, симпатии, антипатии, выявить лидеров, их стратегию поведения; увидеть личностные качества игроков, обычно скрытые в повседневных контактах; наглядно показать, как строятся отношения в человеческом обществе.

Фабула игры: Изначально группой планировалась экспедиция за кладом на острове в океане. Волей судьбы игроки оказались на берегу необитаемого острова, где нет выраженных следов пребывания людей и нет перспектив выбраться. С первых моментов

пребывания на острове, становится понятно, что тут богатый животный и растительный мир. В остальном игрокам почти ничего не известно об этом острове (о его размерах, происхождении, об опасностях). Известно, что остров находится довольно далеко от цивилизации и в отсутствии корабля возможность спасения проблематична. У игроков имеется приблизительная карта. Перед ними стоят два типа задач: выжить и остаться при этом цивилизованными людьми. Первоочередная задача игроков — подумать о своих возможностях в данной ситуации, создать условия, в которых они могли бы выжить. Участники игры должны наладить социальную жизнь, согласовать законы и т. д. Ведущий постепенно предъявляет участникам серию групповых и индивидуальных заданий, которые проявляют ролевые позиции игроков.

Во время первого этапа, который длится 5 минут, студенты предлагают то, что необходимо для выживания. Когда установлен перечень «работ», необходимых для выживания, в ходе совместного обсуждения группа определяет, сколько человек необходимо для каждой «работы исходя из общего количества играющих. Потом участникам предлагается обдумать и на индивидуальных листах отразить свой выбор работы для себя и всех остальных, исходя из того, как он воспринимает окружающих. Далее преподаватель предлагает поднять руки тем, кто хотел бы выполнять ту или иную работу (в соответствии со списком выделенных работ), и, не зависимо от требуемого количества, выписать число желающих на доске. Как правило, всегда возникает некоторое несоответствие требуемого и желаемого. Группа обсуждает, кто будет координировать все действия, выбирает «Совет» и принимает решение о распределении работ в течение 5 минут. Совет среди участников игры пытается организовать работы по выживанию и налаживанию жизни. Преподаватель может вмешиваться, организуя те или иные обстоятельства, осложняющие или облегчающие работу группы. Например, ведущий-преподаватель объявляет следующие обстоятельства: болезнь для некоторых участников; погодные условия; нападение пиратов; разборки с недружелюбно настроенными аборигенами; организация похода за полезными ресурсами; распределить внезапно обретенные группой ценности; отправить письмо; извержение вулкана (определить порядок спасения участников).

Игроки решают задачи направленные на обеспечение ресурсами и на формирование и поддержание жизнедеятельности группы. Вмешательства ведущего отражены в текстовых колодах карт в виде различных заданий и цитат, которые могут помочь участникам принять решения.

В ходе игры участники группы могут проявлять классические психологические роли: универсальный лидер; эксперт; организатор работ; исследователь; генератор идей; эмоциональная звезда; энерджайзер; критик - оценщик идей; опытный подчиненный; рядовой исполнитель; помощник, подмастерье.

Ролевые стратегии участников специально анализируются в ходе рефлексии после игры. В рефлексивном процессе в группе анализируются характеристики групповых процессов в ходе решения проблем по следующим направлениям:

- Инициализация: предложение целей или идей.
- Информационный поиск: выяснение ключевых фактов.
- Поиск мнений: выяснение позиций, ценностей и опыта.

„Performanțe într-o economie competitivă”

- Разработка: выдача дополнительной информации — примеры, перефразирование, соображения — по отношению к пунктам, разработанным другими. Уточнение: наблюдение за деталями работы.
- Подзарядка: стимулирование команды к продолжению работы, когда энергия иссякает.
- Координирование: обобщение идей и предложений.
- Ориентирование: обеспечение движения команды к поставленным целям.
- Регистрация: выполнение функции «организации памяти команды» посредством документирования обсуждений и итогов.
- Критический анализ: умение ставить под сомнение качество методов работы команды, логики и результатов.

После игры анализируются проблемы формирования отношений в команде по этапам:

- Ориентация
- Ролевые заявки и турнирные бои, конфликт
- Ролевое распределение. Решение вопроса о лидерстве и других ролях в группе
- Устойчивая работоспособность. Выработка норм взаимодействия, стиля отношений.
- Распад функциональных отношений, видоизменение личных отношений.

В результате рефлексивного анализа хода решения игровых задач участники понимают особенности личного участия в следующих групповых процессах:

- обмен информацией и определение ситуации в групповом сознании;
- взаимное оценивание друг друга и внешней информации, формирование групповых ценностей;
- попытки командовать друг другом или влиять друг на друга, формирование статусной иерархии
- формирование группового решения проблемы;
- ослабление межличностных и внутриличностных напряжений, поддержание гармонии;
- развитие взаимопомощи и поддержки, групповая интеграция.

В ходе рефлексивного этапа игры, участники обсуждают игру и отвечают на вопросы. Начинается обсуждение с вопроса: «Удалось ли нам выжить?» и «Остались ли мы цивилизованными людьми?». Кто и как отстаивал свое мнение в групповой дискуссии. На кого вы ориентировались, чье мнение было для вас важным? Участники должны кратко обосновать свое мнение. Довольны ли вы пережитыми приключениями? Какие эпизоды игры оказались для вас наиболее интересными? В каких ситуациях вам было особенно трудно принять решение? Удовлетворяли ли вас решения, к которым приходила группа? Какие роли вам приписывали? Что в этом было для вас неожиданного? Был ли у вас свой проект? Удалось ли его реализовать? Что помогало? Что мешало? Насколько в игре вы могли реализовать свою позицию, отстоять свою точку зрения? Что этому помогало? Что мешало? Какими методами, стратегиями вы воздействовали на других? Как вы себя чувствовали в ходе группового обсуждения? Что для вас было позитивным и что негативным в ходе обсуждения в группе? Что способствовало и что мешало эффективной работе команды в целом? Какой итог игры для вас? Что вы поняли о себе, других, устройстве группы, влиянии?

В игре активно принимает участие не более 10 человек. Остальная часть группы наблюдает за игрой и на рефлексивном этапе отвечают на вопросы: Что способствовало и что мешало эффективной работе команды? Какие ролевые претензии в ходе обсуждения у членов группы вы заметили? Были ли члены группы, которых вы увидели в совершенно неожиданном амплуа? Как члены группы воздействовали друг на друга в ходе обсуждения? Были ли члены группы, мнение которых было решающим во время игры? Сколько? Как они взаимодействовали между собой?

Участникам предлагается заполнить маршрутный лист, в котором они оценивают сами себя на различных этапах игры..

В ходе обсуждения ведущий организывает обратную связь для каждого участника (от других участников, от себя, анализ видео-фрагментов игры).

Игра позволяет:

- Понять собственные стратегии взаимодействия как в спокойные, так и в кризисные периоды жизни в группе,
- Выявить характерные социально-ролевые позиции участников и личностные качества игроков, обычно скрытые в повседневных контактах (как человек влияет на мнение других, как на него влияют другие);
- Исследовать стратегию поведения игроков в ходе принятия группового решения: кого слушают и почему, кто авторитет и как достичь авторитета, что лучше для отношений и для дела (авторитарное или демократическое решение);

Наглядно показать, как строятся отношения в человеческом обществе: иерархия отношений в группе, симпатия-антипатия, соотношение личных и деловых интересов и т.п.

Таким образом, трансформационная игра «Первопроходцы» является эффективным способом социального моделирования, который целесообразно использовать в процессе профессиональной подготовки будущих специалистов в высшей школе для наглядной демонстрации групповых процессов. Игра способствует диагностике участников относительно их склонности занимать те или иные социально-ролевые позиции, игра помогает выявить предрасположенность каждого к той или иной роли в группе. Диагностические возможности игры связаны с участием игроков в последовательных групповых дискуссиях, в ходе которых выявляются индивидуальные стратегии участников при отстаивании своей точки зрения, поведенческие проявления их привычных ролевых ниш, готовность участников подчинить себя решению общей задачи, их понимание необходимости выполнять разные, даже непрестижные работы. Игра позволяет описать стратегии участников, как в спокойные, так и в кризисные периоды взаимодействия в группе; диагностировать взаимоотношения, симпатии, антипатии, выявить лидеров, их стратегию поведения; увидеть личностные качества игроков, обычно скрытые в повседневных контактах; наглядно показать, как строятся отношения в человеческом обществе. Игра предназначена для преподавателей, психологов, студентов и для всех, кто интересуется проблемами лидерства.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Гура Т. В. Дослідження лідерської позиції у майбутніх інженерів в ВТНЗ: результати експерименту / Т. В. Гура, І. В. Костира // Науковий огляд = Scientific review. – 2016. – № 11 (32). – С. 89-106.
2. Книш А. Є. Формування особистісної готовності до професійної діяльності майбутніх психологів-тренерів в процесі навчання у вищому навчальному закладі [Електронний ресурс] / Г. В. Попова, А. Є. Книш

// Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія : Психологія. – 2014. – № 1110, вип. 55. – С. 101-104. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhIPC_2014_1110_55_21.

3. Коберник О. М. Формування навчально-пізнавальної активності студентів у процесі застосування технології проблемного навчання / О. М. Коберник // Професійна освіта: методологія, теорія та технології, №1, 2005. – С. 72-82.

4. Прокопенко І. Ф. Педагогічні технології : навч. посібник / І. Ф. Прокопенко, В. І. Євдокимов. – Х. : Колегіум, 2005. – 224 с.

5. Ягоднікова В. В. Теорія і практика формування інноваційної спрямованості виховного процесу загальноосвітньої школи: дис. ... доктора пед. наук: 13.00.07 / Ягоднікова Вікторія Вікторівна ; Вінницький держ. пед. ун-т імені Михайла Коцюбинського, [Південноукраїнський нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського]. – Вінниця, 2016. – 525 с.

6. Штученко І. Є. Застосування трансформаційних ігор для кар'єрного самовизначення у студентів вузів / Г. В. Попова, І. Є. Штученко // Бочаровські читання : матер. наук.-практ. конф., присвяч. пам'яті проф. С.П. Бочарової, 18 берез. 2016р., м. Харків. – Харків : ХНУВС, 2016. – С. 135-138

7. Попова Г. В. /Ирхина С. Каталог трансформационных игр. – К. ТОВ. НПП «Інтерсервіс», 2018, Изд третье. С. 8.

8. [Вачков И. В.](#) Групповые методы в работе школьного психолога : учебно-методическое пособие / [И. В. Вачков](#). – Москва : Ось-89, 2006. – 224 с.